92-02727/

Ministère de l'Éducation

Nouveau Brunswick

LOGITHÈQUE MENB

RÉPERTOIRE DES LOGICIELS

APPARTENANT AUX ÉCOLES D'EXPRESSION FRANÇAISE

Direction des programmes d'études
Le 31 juillet 1991

PRÉAMBULE

Depuis le début de notre engagement à l'intégration de la micro-informatique à la pédagogie, nous avons concentré nos énergies sur l'acquisition de matériel. En effet, il était impératif de doter les écoles d'un nombre suffisant d'ordinateurs pour répondre au besoin sans cesse croissant des usagers. À ce jour, ce besoin n'est pas encore satisfait et l'objectif de fournir d'autres ordinateurs, surtout à l'élémentaire et au premier cycle du secondaire, demeure une priorité.

L'apparition des micro-ordinateurs dans les écoles a fait naître chez les usagers (enseignant-e-s et élèves) une demande de plus en plus grande de logiciels, tant sous forme d'utilitaires que d'applications pédagogiques. Il nous fallait donc un ensemble de départ, une espèce de banque de logiciels où les usagers attitrés pourraient venir puiser sans avoir à se soucier des problèmes de coûts ou de droits d'auteurs.

Grâce à une aide substantielle en vertu de l'entente fédérale - provinciale dans le cadre Stratégie jeunesse, nous avons pu négocier une entente avec quelques distributeurs de logiciels, nous accordant des licences de reproduction pour les écoles d'expression française de la province. Ces licences nous donnent le droit de reproduire ces logiciels et documents en quantité suffisante pour répondre aux besoins des usagers à l'intérieur des écoles d'expression française de la province.

Chaque conseil scolaire dispose d'un ensemble complet de ces trousses, et les enseignant-e-s seront invités à les explorer pour leur usage pédagogique. De plus, le service de soutien du ministère de l'Éducation conserve les originaux avec versions en réseau lorsque c'est possible. On pourra obtenir ces versions en réseau en s'adressant au Ministère.

Nous croyons que cette logithèque rendra d'énormes services aux usagers. Nous avons l'intention d'y ajouter d'autres logiciels à mesure que ce sera possible. Nous espérons que ceux qui y figurent déjà sauront répondre à vos besoins.

Le Coordonnateur des APO

Clarence W. Landry

Le Directeur exécutif

Normand-Gilles Bérubé

TABLE DES MATIÈRES

REPRODUCTION DE DISQUETTES 1

CODES DES DISQUETTES MAÎTRESSES 2

EXPLICATION DES ÉTIQUETTES DESCRIPTIVES 3

DESCRIPTION DES PRODUITS 4
- ANGLAIS 4
- DESSIN 5
- FRANÇAIS 6
- GÉNÉRATEURS 12
- LANGAGE INFORMATIQUE 15
- MATHÉMATIQUES 20
- SCIENCES 28
- TECHNOLOGIE 29
- LOGICIELS ENCHANTÉS 30
  - DESSIN ET TEXTE 32
  - SCIENCES DE LA NATURE 33
  - SCIENCES HUMAINES 35
  - VOCABULAIRE SPÉCIFIQUE 38
  - CONCEPTS MATHÉMATIQUES 40
  - RÉSOLUTION DE PROBLÈMES 41
  - PROGRAMMATION 42

REPRODUCTION DE DISQUETTES

Cette section du guide indique la meilleure méthode de reproduction des disquettes acquises sous licence. **Avant de reproduire des copies pour les usagers, faites des copies de sécurité de votre trousse complète de logiciels.**

Identifiez votre **COPIE DE TRAVAIL** ainsi: **COPIE DE TRAVAIL - POUR FINS DE REPRODUCTION SEULEMENT.** Indiquez également sur chaque copie de travail le numéro de code correspondant à la disquette originale. Vous trouverez ces codes à la section «Titres et codes des disquettes maîtresses».

Identifiez les **COPIES DESTINÉES AUX ENSEIGNANT(E)S** (faites à partir de la copie de travail) de façon que le **nom du fournisseur** soit bien visible ainsi que le titre et le code de chaque disquette (il s'agit du même code que celui des disquettes originales et des copies de travail).

Protection d'écriture

Pour protéger vos disquettes originales 5¼" d'effacement ou d'écriture accidentels, placez une étiquette couvrant l'encoche. Cependant, ne mettez pas d'étiquettes de protection d'écriture sur les copies. Ces étiquettes pourraient interférer avec l'opération des logiciels lorsque les élèves utilisent les copies.

Pour ce qui est des disquettes originales 3½", l'encoche doit être ouverte pour les protéger d'effacement ou d'écriture accidentels. Toutefois, laissez l'encoche des copies destinées aux enseignants fermée car la protection d'écriture pourrait interférer avec l'utilisation des logiciels.

Copies de disquettes avec ordinateur personnel
Ordinateurs IBM et compatibles

Les disquettes pour ordinateurs IBM et compatibles sont à double face et ne devraient jamais être tournées lors de leur utilisation ou reproduction. Toutes les disquettes pour IBM peuvent être copiées à l'aide d'un appareil IBM ou compatible.

CODES DES DISQUETTES MAÎTRESSES

Explication des codes:

Les trois premières lettres du code désignent la source du logiciel. On trouvera des codes commençant ainsi:

DIL... pour Distribution Internationale de Logiciels (DIL)
PrI... pour Progiciels Interactifs
InM... pour Informatique Multihexa
UM... pour Université de Moncton

Le reste du code représente le logiciel en question. Certaines compagnies fournissent leurs propres codes. Ainsi, la maison DIL explique ses codes de la façon suivante:

DILF3M1

F = Logiciel en français
3 = Disquette format 3½"
M = Domaine des mathématiques
1 = Premier logiciel des mathématiques

DILF5F6.2

F = Logiciel en français
5 = Disquette format 5¼"
F = Domaine du français
6 = Sixième logiciel du français
2 = Deuxième disquette du logiciel

Les autres codes sont produits par le ministère de l'Éducation.

EXPLICATION DES ÉTIQUETTES DESCRIPTIVES

COD: (Code de la disquette)
SOU: (Source)

TIT: (Titre du logiciel)

DEP: (Commande de départ)
LIC: (Particularités de licence)
CON: (Configuration nécessaire)

Les disquettes fournies par le Ministère portent une étiquette ressemblant à ce qui précède. Cette étiquette contient les renseignements décrits ci-dessous. Il serait bon de reproduire ces renseignements sur vos copies. Le Ministère a fourni aux Conseils scolaires un programme permettant d'imprimer ces étiquettes.

COD: Chaque disquette est codée. C'est par ce CODE que les logiciels sont classés. Si un logiciel tient sur plus qu'une disquette, le code en tient compte. Voir la section intitulée TITRES ET CODES DES DISQUETTES MAÎTRESSES.

SOU: La SOURCE, c'est-à-dire la maison à laquelle nous avons acheté les droits de reproduction, doit être citée sur chaque copie de disquette ou de document. Le sigle du MENB figure également comme source puisque c'est par son intermédiaire que vous obtenez le produit.

TIT: Le TITRE, ou le nom du logiciel apparaît généralement en caractères gras. La version est également indiquée lorsqu'il y a lieu.

DEP: Il s'agit ici de la commande de DÉPART. C'est une façon rapide d'indiquer à l'usager comment faire tourner le logiciel sans avoir à lire la documentation. Dans certains cas, il sera nécessaire de consulter le document pour profiter de toutes les ressources du logiciel.

LIC: Cette rubrique contient les caractéristiques qui méritent d'être signalées, telles que le numéro de LICENCE. S'il arrivait qu'un logiciel soit sous licence limitée, la limite serait indiquée ici.

CON: Pour que certains logiciels tournent sans problème, l'ordinateur doit parfois être configuré d'une façon particulière. Cette rubrique indique, par exemple, si le système doit avoir une CONFIGURATION (i.e. CONFIG.SYS), s'il y a un programme d'installation, si on a besoin d'un disque rigide, etc.

DESCRIPTION DES PRODUITS

ANGLAIS

Computhink **DILF5A01.1 + A01.2**

Niveau: Tous publics possédant deux années d'anglais

Permet de maîtriser par la pratique les principales difficultés de la langue anglaise. À travers 850 études de cas et 48 exercices grammaticaux, il donne une explication claire des structures du système verbal anglais dans ses moindres nuances.

Irrémédiablement "British", ce répétiteur infatigable ne s'exprime qu'en anglais et les énoncés qu'il propose, à la fois concis et variés, appartiennent tous à la langue quotidienne.

Rigoureux mais non directif, il n'impose aucune progression pédagogique figée. Il permet à l'utilisateur de travailler à son rythme et en fonction de ses propres besoins.

L'affichage permanent des principales touches de fonction permet à tout moment de sauter l'exemple à traiter, de sortir de l'exercice en cours ou de revenir au sommaire et de sélectionner un autre exercice. Après le choix d'une règle, un exercice est proposé à l'utilisateur.

Chaque réponse est immédiatement analysée et commentée à l'écran. Si elle est correcte, un message de félicitations s'affiche, sinon COMPUTHINK propose une révision des points mal assimilés. Il prend en compte à la lettre près toutes les erreurs, qu'elles soient grammaticales, sémantiques ou syntaxiques. Aucune chance de passer au travers de ses 4200 messages d'erreurs!

DESSIN

Léonard DILF5D02

Logiciel de dessin permettant de créer des formes, de les peindre et de les manipuler de diverses façons en utilisant la souris.

Ce logiciel permet de créer des effets spéciaux, de sauvegarder et imprimer les créations. Les fonctions d'impression sont toutefois assez limitées, car une figure peinte sort en noir, quelque soit sa couleur.

Le logiciel ne fonctionne pas sans la souris et requiert un écran EGA ou VGA.

FRANÇAIS

CODE

Participe passé DILF5F01/F02

NB - Cette disquette contient également "Conjugaison".

Niveau: Tous publics à partir du primaire

Outil pédagogique simple et complet sur l'accord du participe passé, il propose trois méthodes de travail:

Étude des règles: Permet l'apprentissage des règles complexes du "bon accord" sous forme d'exercices guidés où les cas sont traités.

Soutien pour un cas précis: Destiné à ceux qui ne sont pas très sûrs de leur orthographe et qui veulent éviter des recherches pénibles. Véritable instrument d'auto-formation et de soutien qui amène le candidat à la réponse exacte.

Partie exercice: Partie ouverte au professeur qui peut créer et modifier lui-même des exercices de cinq phrases. L'élève doit faire accorder dans chaque phrase le participe passé qui lui est proposé. Correction. Notation.

Conjugaison DILF5F01/F02

NB - Cette disquette contient également "Participe Passé"

Niveau: Tous publics à partir du primaire

Pour maîtriser la conjugaison et l'analyse du verbe, CONJUGAISON offre la possibilité de travailler soit:

* seul, à 2, 3 ou 4 en même temps
* sur tous les temps du verbe
* sur les temps d'un mode
* sur un temps en particulier

Non seulement il offre la possibilité d'apprendre ou de réviser la conjugaison à travers les 3 000 formes verbales proposées, mais aussi d'enrichir le vocabulaire et d'améliorer l'orthographe.

L'Écrivain DILF5F03

Niveau: Tous publics à partir du 2e cycle du primaire

Premier outil de production de textes à la portée des enfants, il ne nécessite aucun apprentissage préalable.

Il comprend:

- un éditeur de plans en multi-fenêtres pour organiser les idées autour d'un sujet et construire le plan d'un texte séparant titres et sous-titres, idées principales et commentaires, mais aussi constituer au fur et à mesure de l'acquisition des connaissances toute base de données arborescente;
- un traitement de texte complet facile à utiliser;
- une fonction "dictionnaire", lequel peut être consulté depuis le traitement de texte, et un éditeur de dictionnaire pour en enrichir certains ou en créer d'autres;
- une fonction "explique" avec une aide contextuelle que chaque enseignant peut remplir avec des explications et des consignes d'exercices;
- un éditeur de police de caractère;
- un guide d'utilisation;
- un guide pédagogique avec des exemples d'applications.

Très maniable, l'ÉCRIVAIN est un outil précieux pour rédiger lettres, rapports, nouvelles, etc.

Les activités de l'Écrivain Vol. 1 DILF5F04.1 + F04.2

Niveau: 2e cycle du primaire

Ensemble d'une trentaine d'activités classées par thèmes à réaliser avec le logiciel l'ÉCRIVAIN en exploitant toutes les possibilités. Il est composé d'une disquette contenant tous les fichiers nécessaires à la réalisation des activités et d'un livret pédagogique. Ce dernier est un véritable guide pour l'enseignant: il contient une fiche par activité où sont décrites les intentions pédagogiques, les consignes pour les élèves et les fonctionnalités de l'ÉCRIVAIN utilisées pendant l'activité.

Fruit d'un travail déjà testé avec de nombreuses classes, chaque fiche comporte, au dos, des exemples de réalisations avec des élèves. Quelques-unes des activités proposées: "Je suis poète/j'imagine une poésie", "Je suis lecteur/j'imagine la partie manquante d'une histoire", "Je reconstitue un texte", "Je suis écrivain/je réécris à la manière de Queneau", Je suis animateur/je cherche des jeux", "Je personnalise mon papier à lettre", "Je suis organisé/je crée mon agenda".

Apprendre l'orthographe DILF5F06.1 + F06.2

Niveau: Secondaire - classes professionnelles - formation continue

Logiciel d'apprentissage, de remise à niveau et de soutien, il propose l'étude des soixante principales règles orthographiques à travers 15 modules comportant chacun:

* 1 série de 4 règles accompagnées d'exercices portant principalement sur l'orthographe d'usage, les homonymes, les problèmes d'accord et les formes verbales.

Très pédagogiques, les mécanismes d'apprentissage des règles reposent sur la combinaison de deux procédures:

* explication sous forme de schémas, de tableaux synoptiques avec effacement et sur-écriture;
* stimulation par le truchement de questionnement et d'exercices à trous.
* Deux tests (facile et difficile) de 20 questions sur les différentes règles étudiées dans le module;
* 1 jeu de mémoire visuelle. Des mots s'affichent à l'écran puis disparaissent, à vous de les retrouver.

Deux modes d'accès sont possibles:

* l'utilisateur connaît ses besoins: il choisit la règle qu'il veut étudier;
* il ne formule pas de demande précise: un test lui est alors proposé.

Après chaque test, un bilan affiche une note et des conseils pratiques pour orienter le travail.

Des outils informatiques pour la classe DILF5F07

Niveau: Primaire

Cet ensemble est constitué de 2 volumes et d'une disquette fichier:

L'Ordinateur dans vos classes: propose une analyse fine et rigoureuse de la situation pédagogique illustrée par un ensemble de grilles d'analyse, travaux pratiques et schémas divers. Il constitue une aide indispensable pour mieux définir, organiser et évaluer, en fonction d'objectifs précis, le travail sur ordinateur et les pratiques qu'il induit. **Le Traitement de texte en classe Vol. 1:** indispensable pour tirer le meilleur parti de l'utilisation du traitement de texte à l'école. Il propose plus de 60 activités originales et variées pour un travail en profondeur en grammaire, en orthographe, en expression écrite

ainsi qu'une multitude de poèmes, extraits de textes littéraires, comptines, chansons et productions d'élèves. **La disquette:** se rapporte au Traitement de texte en classe Vol 1 et comporte toutes les activités décrites dans le livre, exploitables immédiatement.

Les Apprenticiels français DILF5F08.1 + F08.2

Niveau: Secondaire

Mis au point par une équipe d'enseignant(e)s, **LES APPRENTICIELS FRANÇAIS** appartiennent à une nouvelle génération de logiciels qui permettent de développer de nouvelles situations pédagogiques. LES APPRENTICIELS FRANÇAIS sont des outils d'apprentissage ou d'appropriation du "savoir écrire" conduisant à travers la maîtrise du passage langue orale/langue écrite à la conquête du "pouvoir écrire".

Composition

Un noyau central (le Rédigeur): gestionnaire de la "chose écrite" autorisant la création, la modification, la structuration, la correction, la restitution d'un écrit.

Quatre outils d'apprentissage permettant:

1. De passer de l'hypothèse structurale à l'hypothèse sémantique (Tirécrit).
2. La recherche du sens en fonction d'un système de signes de ponctuation (Ponécrit).
3. La déconcaténation de la chaîne écrite (Cesécrit).
4. La recherche de l'exactitude orthographique (Coécrit).

La Série Français

Français CP	DILF5F09
Français CE1	DILF5F10
Français CE2	DILF5F11
Français CM1	DILF5F12
Français CM2	DILF5F13

Cette série traite de cinq rubriques à chacun des niveaux, notamment «Ortographe grammaticale», «Grammaire», «Conjugaison», «Vocabulaire orthographique»* et «Vocabulaire». Chaque rubrique donne lieu à 10 thèmes appropriés offrant chacun 10 exercices.

Note: * Cette rubrique n'est pas disponible dans Français CP.

Chaque programme comporte également une rubrique intitulée «Divers» dans laquelle on retrouve des options de paramétrage et de gestion.

Le programme peut garder en mémoire les résultats de 8 élèves à la fois.

Le Conte

InM-C

Matière et clientèle cible: Élèves du secondaire 2e cycle.

Ce logiciel s'adresse à ceux qui, dans le cadre de l'apprentissage du français, désirent comprendre et écrire un conte. Il constitue également un outil efficace pour l'analyse d'un conte déjà écrit. Il a pour objectif d'aider l'élève à comprendre la structure et à définir les éléments constituants d'un conte. L'ordinateur pose des choix et des questions qui permettent de créer et d'imprimer le plan qui servira plus tard à écrire le conte. Ainsi, l'élève est amené à identifier et décrire:

* le genre du conte;
* le narrateur;
* la situation initiale;
* le héros, ses alliés et ses ennemis;
* la mission ou le projet du héros;
* les obstacles et les épreuves rencontrées;
* les principales actions du conte;
* le merveilleux;
* la situation finale.

La Nouvelle

InM-N

Matière et clientèle cible: Élèves de la fin du secondaire 2e cycle.

Ce logiciel s'adresse à ceux qui, dans le cadre de l'apprentissage du français, désirent comprendre et écrire une nouvelle. Il constitue également un outil efficace pour l'analyse d'une nouvelle déjà écrite.

Le logiciel a pour objectif d'aider l'élève à comprendre la structure et à définir les éléments constituants d'une nouvelle. L'ordinateur pose des choix et des questions qui permettent de créer et d'imprimer le plan qui servira plus tard à écrire la nouvelle. Ainsi, l'élève est amené à:

* identifier le genre de la nouvelle;
* construire une histoire;
* décrire les lieux;
* vérifier le vraisemblable;
* choisir un sujet de nouvelle;
* identifier le narrateur;
* décrire le temps;
* dégager la structure narrative.

Multi-Thèmes InM-MT + MTG

Matière et clientèle cible: Élèves du premier cycle du secondaire.

Ce logiciel s'adresse particulièrement aux élèves du premier cycle du secondaire dans le cadre du programme de français langue maternelle. Il peut également être utilisé dans l'enseignement du français langue maternelle au deuxième cycle de l'élémentaire pour des enfants avancés.

Il s'agit d'un utilitaire dont l'objectif est de faciliter la production d'une création littéraire, permettant à l'élève d'organiser ses idées et d'avoir accès par thème à du vocabulaire.

L'élève a accès à une fonction d'aide où il peut retrouver la structure d'un récit ainsi que des explications sur des questions fondamentales dans le logiciel. Le bloc-notes lui sert de mémoire pour conserver ses idées ou impressions.

Le logiciel comporte deux parties:

* choix d'une série d'options servant de guide à l'élève en vue de l'aider à structurer son plan;
* banque de mots de vocabulaire qu'il peut consulter, à laquelle il peut faire des ajouts ou autres modifications.

GÉNÉRATEURS

Le GAP DILF5G01
(Générateur d'applications pédagogiques, cours de base):

Niveau: Formateur, enseignant, sans aucune connaissance particulière de la programmation

Le GAP est un outil de programmation de 4e génération mis au point avec l'aide financière et technique d'IBM.

Le GAP, est une enthousiasmante méthode interactive d'aide à la formation et à l'enseignement assisté par ordinateur.

Le GAP c'est une nouvelle approche de design, de développement et d'implantation de la formation et de l'enseignement assisté par ordinateur qui offre un large éventail de modules:

- **Module d'intégration**
- **Module de caractères**
- **Module graphique**
- **Module d'animation**
- **Module musical**
- **Module suivi de cours**

Le GAP est un outil simple à utiliser et à comprendre dont tous les modules sont intégrés de façon à permettre la création de ce que vous désirez, tout en couleur, en mouvements et en musique.

Le GAP s'utilise avec toute une gamme de périphériques, tels que la souris, le crayon lumineux, le disque rigide, le disque vidéo, le synthétiseur de paroles, les robots et équipements de laboratoire.

GAP - Module d'intégration DILF5G01.01 + G01.02

Unité centrale de système pour gérer la progression des cours, y intégrer toutes les ressources créées dans les autres modules et tous les programmes extérieurs.

GAP - Module de caractères DILF5G01.03

Pour créer des caractères de tailles différentes, des symboles, des paramètres et les sortir sur imprimantes graphiques. Toute création de ce module est utilisable dans tout le programme.

GAP - Module graphique DILF5G01.04 + G01.05

Pour dessiner et construire une bibliothèque graphique (agrandissement, réductions, inversions, coloriages, rotations, impressions de caractères, dessins à main levée, motifs divers, ...).

GAP - Module d'animation DILF5G01.06 + G01.07

Pour créer animations et stimulations. Possibilité de les contrôler étape par étape, de les visionner sur différents fonds graphiques et d'y associer un environnement sonore.

GAP - Module musical DILF5G01.08

Possibilité de l'associer au programme d'animation et de composer des mélodies indépendamment.

GAP - Module suivi de cours DILF5G01.09

Pour gérer un suivi d'élèves sur la base de toutes les applications proposées. Prend en compte les réponses des élèves, score partiel ou global, difficultés rencontrées en cours d'application, calcul des moyennes.

Le programme contient en plus 4 autres disquettes permettant l'installation et l'exécution du logiciel. Il s'agit des titres suivants:

GAP - Fichiers d'exécution DILF5G01.10

Ce programme est destiné à exécuter toute application construite avec le GAP en mode CGA ou EGA.

GAP - Utilitaires DILF5G01.11

L'Éditeur de Texte permet de créer des écrans-texte ou des écrans d'aide destinés à l'élève et pouvant être intégrés à une leçon.

Le programme COPE permet d'installer le GAP sur disque dur.

Le programme INSTALL permet de configurer le GAP en fonction des caractéristiques de la machine utilisée et des unités périphériques connectées.

Le programme CAP de capture d'écran permet de capturer des écrans-texte ou graphiques extérieurs au GAP et de les exploiter avec le GAP.

Le programme MEM permet d'activer ou de désactiver un espace en mémoire vive (RAM).

Le programme COMPRESS permet d'une part de compresser le volume des fichiers quels qu'ils soient, d'autre part d'identifier l'ensemble des fichiers nécessaires à l'exécution d'une leçon (ou d'une animation) et de les recopier sur une disquette.

Les utilitaires-GAP permettent d'imprimer, de renommer ou de copier un embranchement.

GAP - Bibliothèque **DILF5G01.12**

Cette disquette contient des images graphiques en mode CGA.

GAP - Premiers pas **DILF5G01.13**

Cette disquette contient des exemples de leçons pour aider un nouvel utilisateur à faire ses "premiers pas".

Le GAP fonctionne avec cartes EGA, CGA et VGA et peut également fonctionner sur n'importe quel réseau compatible à IBM.

LANGAGE INFORMATIQUE

Pratique du BASIC EX 1 DILF5L01

Niveau: Tous publics

**Ensemble composé d'un livre d'élève, d'un livret pédagogique et d'une disquette.
Il propose l'apprentissage du BASIC à partir de problèmes concrets de gestion. Il présente d'abord un cours théorique, suivi de diverses applications: saisie, analyse, conception d'organigramme, programmation, jeux d'essais, contrôle des connaissances. Enfin, pour une vision synthétique de toutes les notions apprises, deux études de cas complètes sont proposées.**

Pratique du BASIC EX 2 DILF5L02

Niveau: Tous publics

Conçu selon le même principe que Pratique du BASIC EX 1

La Valise LOGO DILF5L03

Niveau: Primaire et secondaire

Cette valise peut comporter LOGO +, L'ARDOISE, LA TORTUE MAGIQUE, DICOLOGO, MINOS, LOGOMONDE 1 ET 2, SIMULATION D'ARBRES, SIMULATION D'INTERPRÉTEUR LOGO, SIMULATION DE MICROPROCESSEUR. Pour compatible PC, 3 1/2" ou 5 1/4".

N.B.: Chacun des logiciels peut être acheté séparément mais doit être jumelé au LOGO + pour fonctionner, à l'exception de la Tortue magique. De plus, si les logiciels sont achetés un ou plusieurs à la fois, l'ensemble totalise un montant de 1 000$. Si l'ensemble des logiciels est acheté en VALISE LOGO hors licence, celle-ci est offerte à prix spécial de 900$.

LOGO + DILF5L03.1

Niveau: Primaire et secondaire

Nouvelle version du langage LOGO qui comporte:

- Graphique haute résolution.
- Traitement de listes et listes de propriétés.
- Fonctions mathématiques.
- Accessibilité des messages d'erreur, primitives et gestion de la mémoire.
- Facilités de syntaxe.
- Gestion de fichiers.
- Éditeur pleine page.
- Communication inter-poste en réseau.

La documentation qui accompagne LOGO + permet une bonne introduction et une maîtrise progressive du langage, tant pour l'auto-apprentissage que pour son enseignement.

L'Ardoise DILF5L03.2

Niveau: 1re année du primaire

Permet de tracer des lettres en écriture cursive avec la tortue LOGO, d'écrire et de réécrire des mots, des phrases...

Une "boîte à outils" qui permet de modifier la taille des lettres, la couleur, d'effacer, de créer des exercices. Elle offre trois modes d'utilisation:

- le dessin des mots;
- les exercices de reconnaissance de lettres dans une phrase;
- l'écriture libre.

La documentation rédigée par des enseignant(e)s comporte plusieurs activités pédagogiques et pistes à suivre pour un travail créatif avec les enfants.

La Tortue magique DILF5L03.3

Niveau: Maternelle

Ludiciel (logiciel pédagogique basé sur le jeu) servant de préalable à l'utilisation d'autres logiciels. Il s'agit ici des commandes de base du langage LOGO. Ce ludiciel initie l'enfant aux concepts de position (avance, recule) et d'orientation (gauche, droite).

N.B.: LOGO+ non requis

Dicologo DILF5L03.4

Niveau: Tous publics à partir de 8 ans

Cette application de LOGO+ sert pour construire, consulter, modifier toutes sortes de dictionnaires et des mini-bases de données.

Elle offre les possibilités d'accéder aux sources de ce logiciel pour le démonter procédure par procédure, le reconstruire, l'adapter à des utilisations spécifiques, le personnaliser.

Elle permet de réfléchir sur l'organisation de ses propres connaissances et d'aller plus loin dans la programmation en LOGO.

La documentation qui accompagne Dicologo, écrite de façon simple et claire, prend en compte dans les exemples qu'elle propose la double utilisation du logiciel en tant que simple utilisateur ou concepteur.

Logomonde 1 DILF5L03.6

Niveau: Tous publics

Manipuler LOGO à travers 35 activités. Pour le débutant ou le programmeur confirmé, c'est un outil d'utilisation immédiate.

Cet ensemble livre/logiciel propose des utilitaires et des programmes éducatifs.
Les programmes sont ouverts pour être modifiés et adaptés au gré de l'utilisateur.

Tous les listings sont donnés dans le livre.

Logomonde 2 DILF5L03.7

Niveau: Tous publics

Introduction à l'utilisation de l'intelligence artificielle grâce à de nombreux exercices d'application.

Explications et commentaires très détaillés sur le fonctionnement interne d'un moteur d'inférences.

Comme dans le premier volume, l'utilisateur est invité à modifier, adapter les programmes selon les besoins. Le livre accompagnant le logiciel le guide dans cette démarche.

Simulation d'arbres DILF5L03.8

NB - Contient également "Simulation d'interpréteur LOGO" et "Simulateur de microprocesseur".

Niveau: Tous publics

Permet de comprendre les structures arborescentes à travers des manipulations et des constructions effectuées avec des nouvelles instructions LOGO.

De nombreux exemples illustrent des applications concrètes: représentations arborescentes d'expressions mathématiques, règles grammaticales, problèmes de productivité...

Simulation d'interpréteur LOGO DILF5L03.8

NB - Contient également "Simulation d'arbres" et "Simulateur de microprocesseur".

Niveau: Tous publics

Ce logiciel permet de manipuler un interpréteur LOGO visualisé à l'écran et de comprendre son fonctionnement interne. Au travers de cette approche, l'utilisateur se perfectionne en LOGO. Différents modes d'utilisation sont à sa disposition:

- **Construction: l'utilisateur est l'interpréteur.**
- **Cache: travail sur la méthodologie.**
- **Exo: travail sur des exemples LOGO fournis par la machine**

Le logiciel permet d'ajouter de nouvelles commandes au système, de créer un nouvel interpréteur.

Simulateur de microprocesseur DILF5L03.8

NB - Contient également "Simulation d'arbres" et "Simulation d'interpréteur LOGO".

Niveau: Tous publics

Ce logiciel vous propose un voyage passionnant au "coeur" de l'ordinateur: le microprocesseur.

Au moyen de nouvelles primitives LOGO, exploration des principes de fonctionnement d'un microprocesseur et initiation à la programmation en langage assembleur. Cette simulation introduit ainsi à la "logique informatique" sans aucune contrainte technique.

MATHÉMATIQUES

Factorisation DILF5M01

Niveau: Secondaire

Ce logiciel permet la résolution des équations ou les études de signes des polynômes.

Le logiciel comporte deux parties:

1. **L'apprentissage avec corrigé intégral comme en classe.**
2. **Des exercices avec la solution qui est donnée immédiatement en cas d'erreur.**

La Droite DILF5M02

Niveau: Secondaire

Permet de se familiariser avec les différents éléments qui définissent une droite dans le plan muni d'un repère.

La droite étant définie par:

1. **Une équation $y = mx + p$**
   ou
2. **Une équation $ax + by + c = 0$ ($a \neq 0$ ou $b \neq 0$)**
   ou
3. **Un point $A(x_0, y_0)$ et un vecteur directeur $\vec{u}(a, \beta)$($a \neq 0$ ou $\beta \neq 0$)**
   ou
4. **Deux points $A(x_1, y_1)$ et $B(x_2, y_2)$.**

Deux possibilités sont offertes:

- **tracer des droites;**
- **faire des exercices (avec informations et corrections).**

Les Apprenticiels mathématiques DILF5M03.1 + M03.2

Niveau: Secondaire

Mis au point depuis plusieurs années par une équipe d'enseignant(e)s, LES APPRENTICIELS MATHÉMATIQUES appartiennent à une nouvelle génération de logiciels qui permettent de développer de nouvelles situations pédagogiques.

Composé de deux parties:

Géoclide
Traitant de la géométrie euclidienne, ce programme met en fait à la disposition de l'élève un environnement d'édition graphique de formes géométriques dans le plan.
Cet environnement est accessible par un système de description et de manipulation par l'intermédiaire d'un langage de concepts géométriques comme: Le milieu, l'alignement, le parallélisme, l'orthogonalité, etc.

Algécrit
C'est un système d'édition d'expressions algébriques types. L'enseignant choisit une expression modèle, l'élève peut fournir 19 expressions équivalentes au sens mathématique. Les expressions peuvent également être uniquement numériques (sans variables) et satisfaire de ce fait à l'enseignement des plus jeunes.

La Gymnastique de l'esprit DILF5M04.1 + M04.2

Niveau: Tous publics à partir de 8 ans, sans limite d'âge supérieur.

Contient un livre et un logiciel. Méthode pratique pour améliorer le raisonnement, La Gymnastique de l'esprit permet de travailler à travers des dizaines de jeux: la logique déductive (utilisation de l'information), la logique inductive (découverte des lois), la planification (stratégie), la mémorisation, la créativité, l'activité psychomotrice, la visualisation, la communication et enfin la résolution de problèmes.

La Série Calcul

Calcul CP	**DILF5M05**
Calcul CE1	**DILF5M06**
Calcul CE2	**DILF5M07**
Calcul CM1	**DILF5M08**
Calcul CM2	**DILF5M09**

Cette série traite de trois rubriques à chacun des niveaux, notamment «Calcul», «Calcul mental» et «La Calculatrice». Chaque rubrique comporte 10 thèmes appropriés offrant chacun 10 exercices.

Chaque programme comporte également une rubrique intitulée «Divers» dans laquelle on retrouve des options de paramétrage et de gestion.

Le programme peut garder en mémoire les résultats de 8 élèves à la fois.

Les ARL - Les ateliers de raisonnement logique. DILF5M10.1 à DILF5M10.7

Cet ensemble pédagogique se compose de trois supports complémentaires qu'il est indispensable d'utiliser conjointement.

Le livret du tuteur qui est à la fois un guide pédagogique et un guide d'utilisation du logiciel.
Le carnet de bord de l'apprenant.
Les disquettes contenant les 16 modules informatiques.

Le logiciel poursuit les objectifs suivants:

Faciliter la structuration et l'exercice des opérations intellectuelles de base du domaine logico-mathématique, à travers:

-un apprentissage individualisé tenant compte des compétences initiales des apprenants et de leurs rythmes d'apprentissage.

-un apprentissage progressif à l'intérieur des modules, chacun étant centré sur une opération intellectuelle spécifique.

Développer l'autonomie intellectuelle par une sollicitation des capacités personnelles des apprenants pour les inciter à s'auto-évaluer et à s'auto-former.

Favoriser la sollicitation des compétences intellectuelles acquises et leur transfert à d'autres situations, lors des séances de socialisation.

Ce logiciel constitue un ensemble pédagogique complet comprenant:

- **-un module de familiarisation avec le clavier.**
- **-15 modules logiciels d'apprentissage du raisonnement.**
- **-des exercices de raisonnement.**
- **-un fichier assurant le suivi de l'apprentissage par l'apprenant et le tuteur.**
- **-une gestion informatisée d'un fichier des apprenants permettant le suivi des apprentissages de ces derniers.**

Il prévoit deux modes d'utilisation: un mode guidé et un mode auto-géré.

Ce logiciel doit être installé sur un disque dur pour faciliter son utilisation.

LES LOGICIELS DE PROGICIELS INTERACTIFS

Matière et clientèle cible: Mathématique, élèves et enseignants du secondaire premier et deuxième cycles.

Ces logiciels ont été conçus spécialement pour supporter l'enseignement de la mathématique au secondaire et les apprentissages des élèves où le recours à des graphiques est essentiel dans les domaines suivants: le plan cartésien, le repérage dans le plan, les relations et les fonctions, le rôle des paramètres dans l'allure d'une courbe, les familles de relations ou de fonctions, les systèmes d'équations, les régions du plan, etc.

Picasso 1 et 4 PrI-P14
Picasso 2, 3 et 5 PrI-P235

Picasso 1 ÉTUDE DES GRAPHIQUES DES FONCTIONS LINÉAIRES ET AFFINÉES

Clientèle cible: Élèves et enseignants en mathématiques du deuxième cycle du primaire et des deux cycles du secondaire.

Didacticiel de la famille des logiciels-outils, il a été conçu pour favoriser le développement de concepts de plan cartésien, de coordonnées, de polygone, de fonction du premier degré, de relation, de pente, de paramètre, de famille, de système d'équations, de région du plan, etc.

Ce didacticiel a comme environnement un plan cartésien dans lequel l'utilisateur peut, avec une très grande précision, construire des objets mathématiques tels que points, segments, droites à partir de leurs caractéristiques analytiques.

Picasso 2 ÉTUDE DES GRAPHIQUES DES FONCTIONS ALGÉBRIQUES ET TRANSCENDANTES.

Clientèle cible: Élèves et enseignant(e)s en mathématiques du deuxième cycle du secondaire.

Didacticiel de la famille des logiciels-outils, il a été conçu pour favoriser le développement de concepts de fonctions algébriques réelles et transcendantes. N'importe quelle fonction peut être construite dans le but de visualiser l'effet d'un paramètre algébrique, de simuler un modèle fonctionnel, de résoudre graphiquement un problème, de vérifier une hypothèse ou une solution et même de faire une démonstration de théorèmes d'analyse.

Ce didacticiel a comme environnement un plan cartésien dans lequel l'utilisateur peut avec une très grande précision construire des objets mathématiques tels que fonctions du troisième degré, de valeur absolue, de valeur entière, radicales, trigonométriques, exponentielles, etc.

Picasso 3 ÉTUDE GRAPHIQUE DES FORMES DU PREMIER ET DU SECOND DEGRÉ (CONIQUES)

Clientèle cible: Élèves et enseignant(e)s en mathématiques du deuxième cycle du secondaire.

Didacticiel de la famille des logiciels-outils, il a été conçu pour favoriser le développement de concepts de relations du second degré.

Ce didacticiel a comme environnement un plan cartésien dans lequel l'utilisateur peut avec une très grande précision construire des objets mathématiques tels que cercle, ellipse, parabole et hyperbole. Ces objets peuvent être définis selon des expressions algébriques canoniques ou générales. Sur chaque graphique, l'utilisateur peut représenter différentes caractéristiques telles que les foyers, les axes de symétrie, les asymptotes et tout cela dans un minimum de temps avec un maximum d'efficacité.

Picasso 4 ÉTUDE DES TRANSFORMATIONS GÉOMÉTRIQUES PLANES (ISOMÉTRIES ET SIMILITUDES)

Clientèle cible: **Élèves et enseignants en mathématique du deuxième cycle du primaire et de tout le secondaire.**

Didacticiel de la famille des logiciels-outils, il a été conçu pour favoriser le développement de concepts de transformation géométrique dans le plan.

Ce didacticiel a comme environnement un plan cartésien dans lequel l'utilisateur peut avec une très grande précision construire la figure géométrique polygonale de son choix. Il choisit ensuite la transformation de son choix: une translation, une rotation, une réflexion, une symétrie parallèle, une homothétie ou des composés de celle-ci. Il peut reprendre à loisir une transformation ou en visualiser les traces.

Des utilitaires permettent de construire des objets tels que médiatrice et perpendiculaire ou de mesurer un angle. Il est possible de regrouper des figures et partant, de faire des dallages qui laissent une grande place à l'imagination de l'utilisateur.

Picasso 5 ÉTUDE GRAPHIQUE DE L'ALGÈBRE DES FONCTIONS.

Clientèle cible: **Élèves et enseignants en mathématique du deuxième cycle du secondaire.**

Didacticiel de la famille des logiciels-outils, il a été conçu pour favoriser le développement de concepts d'opération sur les fonctions algébriques réelles et transcendantes. Il est possible de visualiser des graphiques dont la limite de complexité dépasse largement le cadre des programmes mais qui peut répondre aux besoins d'un programme enrichi pour des élèves doués ou des professeurs curieux.

Ce didacticiel a comme environnement un plan cartésien dans lequel l'utilisateur peut, avec une très grande précision, construire des objets mathématiques tels que la composée de fonctions du troisième degré, le produit d'une fonction exponentielle avec une fonction sinus (fonction amortie), le quotient de fonctions trigonométriques, l'exponentiation d'une fonction radicale, etc.

Cassiopée PrI-C

Matière et clientèle-cible: Mathématiques, primaire et premier cycle du secondaire.

Ce didacticiel-outil prend l'aspect d'une planche à dessin sur laquelle l'élève peut construire des figures géométriques de son choix. Il pourra ensuite appliquer à ces figures diverses transformations géométriques: translation, symétrie, rotation, agrandissement ou réduction, ainsi que des composées de celles-ci. Un excellent outil pour inventer des dallages.

Les représentations et les commandes sont adaptées à une première approche des transformations géométriques.

Le didacticiel permet de "filmer" une construction, c'est-à-dire de l'enregistrer sur une disquette. On pourra ensuite la rappeler à l'écran pour démonstration en classe ou pour réaliser un exercice imposé. Des utilitaires permettent de grouper des constructions, de construire rapidement un rectangle, un cercle ou un triangle isocèle et même de peindre une région d'une figure.

LES LOGICIELS DE DIDAKTEK

Puces numériques - Num, Base et Angle	**Did-NBA**
Puces numériques - Poly et Air	**Did-PA**
Puces numériques - Trans et Sym	**Did-TS**

Puces numériques, de la collection MATHICIEL, sont des logiciels favorisant la concrétisation des activités d'apprentissage reliées à la numérisation (NUM), aux bases (BASE), aux angles (ANGLE), aux aires (AIR), aux polygones (POLY), à la translation (TRANS) et à la symétrie (SYM).

Il est constitué de trois disquettes et d'un guide.

SCIENCES

Stéréochimie DILF5C01

Niveau: Secondaire

Logiciel destiné à l'apprentissage de la représentation en perspective des molécules, il s'adresse aux élèves du secondaire IV et V. Il permet d'obtenir un dessin en perspective en modèle éclaté ou en modèle compact. Grâce à sa fonction rotation, il est possible de visualiser la molécule sous différents angles (pas à pas ou en continu) et de supprimer l'effet de perspective.

PH DILF5C02

Niveau: Cégep et université

PH est un didacticiel destiné à l'enseignement de la chimie au cégep ou au 1er cycle universitaire. Son puissant programme calculateur intégré permet d'évaluer un très grand nombre de solutions aqueuses. Le même programme sert pour le tracé de courbes de variation en simulation de dosage acide/base. Les deux fonctions (calcul et tracé de courbes) s'utilisent au choix soit en phase simulation, soit en phase exercice.

BANQUES DE DONNÉES EN SCIENCES DE L'ENVIRONNEMENT

Ces banques de données, destinées au niveau secondaire 2e cycle, fournissent des informations sur divers facteurs de l'environnement au Nouveau-Brunswick. Ils ont pour but de faire découvrir aux élèves les variations se produisant au courant des années et/ou dans les diverses régions de la province.

Sites d'enfouissement ENB-BD-ENF

Cette banque de données identifie les sites d'enfouissement au Nouveau-Brunswick et nous renseigne sur les méthodes de prélèvement des déchets dans la province. De plus, un fichier dresse l'inventaire des produits toxiques au Nouveau-Brunswick.

Statchasse ENB-BD-CHA

En plus de donner la distribution par comté des captures d'animaux à fourrure au Nouveau-Brunswick de 1977 à 1987, cette disquette dénombre les ours, chevreuils et orignaux capturés dans la province durant les années '80.

Statpopnb ENB-BD-POP

Le programme donne la distribution de la population d'êtres humains au Nouveau-Brunswick d'après les recensements de 1975, 1981 et 1986.

Sommetan ENB-BD-MET

Les données météorologiques du Nouveau-Brunsqick de 1982 à 1988 sont compilées sur cette disquette.

Bassins de drainage et espèces de poissons ENB-BD-BAS

Un aperçu des principaux bassins hydrologiques du Nouveau-Brunswick et de leur surface. On fait aussi état des prises de poissons dans les principaux cours d'eau de la province.

Profil chimique des cours d'eau ENB-BD-EAU

Cette disquette contient trois fichiers ayant trait à l'eau. Un premier identifie la longitude et la latitude des principaux cours d'eau au Nouveau-Brunswick. Un deuxième résume les paramètres physico-chimiques des principaux cours d'eau de la province tandis que les données de 1987 sur les standards de qualité de l'eau potable au Canada sont résumées dans le troisième et dernier fichier.

TECHNOLOGIE

Elect UMELE01.1 + ELE01.2

Ce logiciel s'adresse à des élèves du secondaire en technologie. Il peut également être utile en physique ou en électronique.

Il a pour objectif la simulation de circuits électriques divers. Il comporte huit leçons portant sur les domaines suivants:

1 Loi d'Ohm
2 Puissance
3 Circuits en série
4 Circuits en parallèle
5 Circuits combinés
6 Diviseurs de tension
7 Sources d'alimentation électrique
8 Courant alternatif

LOGICIELS ENCHANTÉS

Les logiciels, les activités, les histoires et les comptines sont regroupés sous 5 thèmes de connaissances:

- **Initiation à l'écrit;**
- **Vocabulaire spécifique;**
- **Concepts mathématiques;**
- **Sciences humaines;**
- **Sciences de la nature;**

ainsi qu'un éditeur de texte et de dessin.

NIVEAU: maternelle, 1er cycle du primaire et adaptation scolaire

Ce système d'apprentissage se compose d'une tablette graphique et tactile (le Tableau enchanteur) et d'une série de livres et activités électroniques (les Logiciels enchantés).

Comment fonctionnent l'Atelier informatique les Logiciels enchantés et le Tableau enchanteur?

Les activités

Le principe est simple! Les Logiciels Enchantés se composent de disquettes-activités que l'on charge dans l'ordinateur. Chaque disquette est associée à une Image Enchantée sur laquelle figurent les principaux éléments de l'activité en question: personnages, objets, décors, ... Grâce à l'Image Enchantée placée sur le Tableau Enchanteur, la constance des conventions et le croisement des références picturales de toutes les composantes favorisent un contact positif tant pour l'élève que pour l'enseignant.

Les histoires

À chaque thème correspond une histoire.

Moyen idéal de rassembler toutes les notions nouvelles abordées lors des activités, elles se présentent sous deux supports: disquettes, livret.

Grâce aux disquettes, l'enfant pourra suivre les images se référant à l'histoire sur l'écran de l'ordinateur pendant que le maître en fait la lecture. À chaque écran, sont associées une animation et la musique d'une comptine.

Quant aux livrets, non seulement ils donnent au maître le texte de l'histoire mais aussi les dessins s'y référant qu'il pourra reproduire, les partitions et le texte des comptines en français et en anglais.

Le guide pédagogique

Conçu pour aider le maître à organiser le travail, il permet d'optimiser l'utilisation de l'atelier informatique:

* en décrivant pas à pas, de manière pratique, les différentes manipulations;
* en expliquant le contenu des activités, le matériel et la préparation nécessaires;
* en proposant des activités parallèles.

Deux tableaux synoptiques par activité sont proposés dans ce guide: l'un sur les objectifs pédagogiques, l'autre sur les aptitudes cognitives que l'enfant mettra en oeuvre lors de chaque activité.

Logiciels Enchantés - Disquette de démarrage DILF5DD01

Cette disquette est essentielle pour amorcer tous les logiciels de la collection. Elle sert aussi à installer le DOS pour faciliter la tâche de l'éducateur et respecter l'autonomie de l'enfant.

Une fois le DOS installé sur cette disquette, il s'agit de l'insérer dans l'unité A et de partir l'ordinateur. Un menu principal permet à l'usager de choisir entre la version clavier, la version tableau et même, s'il y a lieu, la fonction souris.

DESSIN ET TEXTE

Le Supertactographe DILF5D00.1-ST + D00.2-ST + D00.3-ST

Le Supertactographe - Livre électronique DILF5D01.1-ST + D01.2-ST

Niveau: Un outil pour écrire et dessiner, pour l'élève de 5 à 8 ans et adaptation scolaire, peut être aussi utile à l'enseignant(e).

C'est un logiciel **pour dessiner et écrire pour l'enseignant(e) comme pour l'élève.** Tous les contenus des disquettes activités des **Logiciels enchantés** peuvent être modifiés avec ce logiciel-outil qu'est le Supertactographe. Il permet aux enfants de dessiner et d'écrire à l'écran en déplaçant leur doigt sur la surface sensible du **Tableau enchanteur.** Au fur et à mesure qu'il tape des lettres ou qu'il trace un dessin, l'enfant voit apparaître à l'écran le résultat de ses gestes.

L'enfant pourra modifier la taille du pinceau, changer les couleurs, effacer, enrichir les écrans des activités, avoir accès à une banque de données d'images (cf **La Randonnée et ses banques**), imprimer, sauvegarder ses travaux, etc. Il favorise donc sa créativité tout en le familiarisant avec certaines opérations informatiques de base: sauvegarder, imprimer, effacer, etc.

Le Supertactographe ne fonctionne qu'avec **Le Tableau enchanteur. L'enseignant(e) peut aussi s'en servir pour préparer des travaux sur la disquette personnelle de l'élève. L'enseignant comme l'élève peut également, à l'aide de ce logiciel outil, créer des banques de mots, d'expressions et d'images.**

SCIENCES DE LA NATURE

Le Jardin - Livre électronique **DILF5SN00.1-J + SN00.2-J**

Niveau: De 5 à 8 ans et adaptation scolaire

- 10 disquettes activités, lesquelles activités sont, pour la majorité, reliées au Supertactographe;
- 2 disquettes histoire toutes reliées au Supertactographe;
- 11 Images enchantées (correspondant aux activités, au Supertactographe, aux histoires);
- 1 livret histoire et 2 documentations qui constituent l'ensemble du guide pédagogique.

Les activités correspondant au thème LE JARDIN: "Je cultive mon jardin", "Les arbres et les saisons", "Les outils de jardinage", "Les parties d'une fleur", "La pollinisation des fleurs", "L'eau sous différents états", "Les étapes du jardinage", "La croissance d'une graine de haricot", "Légumes et feuilles", "Les fleurs et les feuilles".

«Je cultive mon jardin» **DILF5SN01-J1**
Cette activité invite les enfants à identifier et planter des graines dans les sillons du jardin à l'écran, au gré de leur fantaisie.

«Les arbres et les saisons» **DILF5SN02-J2**
En associant les arbres représentés sur l'image enchantée aux images à l'écran, les enfants apprennent à reconnaître les saisons et leur cycle.

«Les outils de jardinage» **DILF5SN03-J3**
Cette activité montre aux enfants comment s'utilisent les huit outils de jardinage représentés sur l'image enchantée.

«Les parties d'une fleur» **DILF5SN04-J4**
En complétant et coloriant une fleur à l'écran suivant un modèle, les enfants se familiarisent avec les parties d'une plante à fleurs.

«La pollinisation des fleurs» **DILF5SN05-J5**
Les enfants découvrent que certains oiseaux et insectes favorisent la croissance des plantes en transportant le pollen de fleur en fleur.

«L'eau sous différents états» **DILF5SN06-J6**
En essayant de résoudre les devinettes qui se présentent dans le labyrinthe, les enfants découvrent les différentes formes que peut prendre l'eau (pluie, neige, glace).

«Les étapes du jardinage» **DILF5SN07-J7**

«La croissance d'une graine de haricot» **DILF5SN08-J8**

«Légumes et feuillages» **DILF5SN09-J9**

«Les fleurs et les feuilles» **DILF5SN10-J10**

SCIENCES HUMAINES

Le Temps des fêtes DILF5SH00-N

Le Temps des fêtes - Livre électronique DILF5SH01.1-N + SH01.2-N

- 1 disquette activités reliée au Supertactographe;
- 2 disquettes histoire reliées au Supertactographe;
- 1 image enchantée correspondant aux activités, au Supertactographe et à l'histoire;
- 1 livret histoire et 2 documentations qui constituent l'ensemble du guide pédagogique.

Le Bal masqué - Livre électronique DILF5SH02.1-M + SH02.2-M

Ensemble complémentaire des Logiciels enchantés, **Le Bal masqué** se présente sous une forme identique, à savoir: Images enchantées, disquettes activités, disquettes et livrets histoire, Supertactographe, et s'utilise de la même façon, avec le Tableau enchanteur.

Il se divise en sept activités: "Chaud-froid" "Un repas équilibré" "Course au trésor/Voyage dans l'espace" "Pique-pique pas" "Personnages-Véhicules" "Habille Ricochet" "Costumes de Ricochet", qui demande aux enfants d'habiller Ricochet comme dans l'histoire «Le Bal masqué».

«Chaud-froid» DILF5SH03-M1
Les enfants se composent un repas à l'écran tout en classant des aliments selon qu'ils sont servis chauds ou froids.

«Un repas équilibré» à venir DILF5SH04-M2

«Course au trésor/Voyage dans l'espace» DILF5SH05-M3

A mesure que les élèves font avancer le personnage de leur choix (pirate ou astronaute) dans le labyrinthe, ils doivent résoudre des devinettes présentées sous forme d'images à l'écran.

«Pique-pique pas» DILF5SH06-M4
Ce programme amène les enfants à différencier les objets qui sont piquants des objets qui ne le sont pas et leur montre comment ranger certains objets qui le sont.

«Personnages-Véhicules» **DILF5SH07-M5**
En associant personnages et véhicules, les enfants découvrent les métiers et professions qui leur sont associés.

«Habille Ricochet» **DILF5SH08-M6**
Cette activité vérifie la compréhension orale et exerce la mémoire puisqu'elle demande aux enfants d'habiller Ricochet comme dans l'histoire Le Bal Masqué.

«Costumes de Ricochet» **DILF5SH09-M7**
Les enfants explorent les notions «tout» et «partie» en s'amusant à agencer les parties de cinq costumes différents au gré de leur fantaisie.

La Randonnée **DILF5SH10-R**

La Randonnée - Livre électronique **DILF5SH11.1-R + SH11.2-R**

Niveau: De 5 à 8 ans et adaptation scolaire

Différent des autres ensembles, La Randonnée est une base de données d'images.

Elle permet de créer des plans en choisissant des images, mots ou expressions dans les différentes banques d'images proposées ou celles créées à l'aide du tactographe pour l'élève comme pour l'enseignant(e). La création de plans ou de cartes éveille les enfants à leur environnement quotidien. De plus, les plans sont de précieux outils pour l'enseignement des sciences sociales, des mathématiques et de la résolution de problèmes.

Matériellement, La Randonnée se présente de la même façon: Images enchantées, disquettes activités, disquettes et livrets histoire, Supertactographe, et s'utilise de la même façon, avec le Tableau enchanteur.

Banques d'images

Niveau: De 5 à 8 ans et adaptation scolaire

Logiciel qui permet de sélectionner des éléments parmi des banques de personnages, de véhicules, de saisons, de mots ou d'expressions, de formes géométriques, d'éléments de l'atmosphère et d'images variées en vue de construire un ensemble de son choix. Il se greffe aux logiciels «Le Supertactographe» et «La Randonnée».

* Banque d'images - paysages	DILF5SH12-B
* Banque d'images - personnages	DILF5SH13-B
* Banque d'images - mots	DILF5SH14-B
* Banque d'images - moyens de transport	DILF5SH15-B
* Banque d'images - expressions	DILF5SH16-B
* Banque d'images - éléments atmosphériques	DILF5SH17-B
* Banque d'images - formes	DILF5SH18-B

VOCABULAIRE SPÉCIFIQUE

À l'ordinateur - Livre électronique **DILF5V00.1-O + V00.2-O**

Niveau: De 5 à 8 ans et adaptation scolaire

À l'ordinateur se présente sous forme identique, à savoir: Images enchantées, disquettes activités, disquettes et livrets histoire, Supertactographe, et s'utilise de la même façon, avec le Tableau enchanteur.

Il se divise en dix activités: "Présents-mystères", "Fiches-prises", "Éléphanterie", "Jonglerie", "Balancimau", "Géoforme", "Tactomagie", "Cachotterie", "Animagerie", "Comment jouer à l'ordinateur".

«Présents-mystères» **DILF5V01-O1**
En associant le matériel informatique représenté sur l'image enchantée aux boîtes apparaissant à l'écran, les enfants se familiarisent avec l'ordinateur et ses périphériques.

«Fiches-prises» **DILF5V02-O2**
L'ordinateur ne peut pas fonctionner si toutes ses parties ne sont pas bien branchées! Les enfants doivent apparier nombres et formes afin d'associer chacune des fiches à la prise appropriée.

«Éléphanterie» **DILF5V03-O3**
Ce casse-tête introduit le concept de «mémoire» en apportant une comparaison entre la capacité de l'ordinateur d'enregistrer et stocker des données et la proverbiale mémoire des éléphants.

«Jonglerie» **DILF5V04-O4**
Les jongleurs défient les enfants d'identifier les lettres représentées sur leurs vêtements, le nombre d'objets avec lesquels ils jonglent ainsi que la forme de ces objets.

«Balancimau» **DILF5V05-O5**
Qui peut se balancer avec le mouton? Cette activité encourage les enfants à exprimer des comparaisons de poids et de grosseur (plus léger que, plus lourd que, plus petit que, plus gros que) et peut servir à entamer une discussion sur les ordinateurs et la simulation.

«Géoforme» **DILF5V06-O6**
Carrés, rectangles, cercles, trapèzes deviennent, à l'écran, un jeu de blocs servant à construire des dessins, des motifs. Cette activité aide les enfants à prendre conscience des possibilités qu'offre l'ordinateur (gestion de «données» et graphisme).

DILF5V07-O7

«Tactomagie»
Les enfants se familiarisent avec le clavier en repérant les touches vierges et en identifiant le chiffre ou la lettre correspondant à ces touches.

DILF5V08-O8

«Cachotterie»
Cinq formes à reconnaître! Cinq animaux à deviner avant que les images à l'écran ne se complètent! En plus de développer la discrimination visuelle, cette activité peut servir à aborder certains concepts informatiques tels que «entrée», «sortie», «instruction».

DILF5V09-O9

«Animagerie»
Cette activité demande aux enfants d'associer des chiffres au nombre d'objets qu'ils comptent dans l'image à l'écran. Elle peut également servir à entamer une discussion sur les façons dont les ordinateurs nous aident à traiter des données numériques.

DILF5V10-O10

«Comment jouer à l'ordinateur»
Ce programme permet aux enfants d'essayer différentes façons d'alimenter l'ordinateur tout en les encourageant à alimenter le moniteur avant l'unité centrale.

CONCEPTS MATHÉMATIQUES

Passe-Temps - Livre électronique **DILF5CM00.1-P + CM00.2-P**

Niveau: De 5 à 8 ans et adaptation scolaire

Ensemble complémentaire des Logiciels enchantés, Passe-Temps se présente sous une forme identique, à savoir: Images enchantées, disquettes activités, disquettes et livrets histoire, Supertactographe, et s'utilise de la même façon, avec le Tableau enchanteur.

Il se divise en cinq activités: "Midi-minuit", "Hier, aujourd'hui, demain", "Agenda", "Les couleurs des saisons", "Qu'est-ce qui ne va pas?".

«Midi-Minuit» **DILF5CM01.1-P1 + CM01.2-P1**

Les enfants sont amenés à situer chronologiquement les activités repères (lever, dîner, souper, coucher) qui séparent les grandes parties d'une journée.

«Hier, aujourd'hui, demain» **DILF5CM02.1-P2 + CM02.2-P2**

Cette activité introduit les notions de «hier, aujourd'hui, demain» en les associant aux jours de la semaine. Elle favorise la reconnaissance du nom des jours écrits au long ou en abrégé et encourage les enfants à associer leurs activités habituelles à chaque journée.

«Agenda» **DILF5CM03-P3**
Les enfants sont amenés à: reconnaître le nom des mois et des jours de la semaine; à construire une page de calendrier; à situer dans un mois donné quelques activités caractéristiques.

«Les couleurs des saisons» **DILF5CM04-P4**
Cette activité consiste à associer divers éléments pour créer des paysages représentant chacune des saisons.

«Qu'est-ce qui ne va pas?» **DILF5CM05-P5**
Dans une page écran représentant une saison donnée, l'élève sera capable de repérer des éléments inadéquats et de les remplacer par des éléments cohérents en rapport avec l'ensemble.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Le Voyage DILF5R-V1 + R-V2
Le Voyage - Disquette d'installation DILF5R-V3
Le Voyage - Livre électronique DILR0.1-V + R0.2-V

Il s'agit d'une activité éducative invitant l'enfant à vivre par ordinateur un petit voyage. L'enfant sélectionne une destination et quelques bagages à apporter.

Un labyrinthe étant affiché à l'écran, l'enfant doit identifier parmi plusieurs chemins une route pouvant conduire le personnage choisi à destination. Au cours du trajet, l'enfant rencontre plusieurs embûches qu'il devra surmonter à partir des éléments qu'il a apportés dans ses bagages.

Si l'enfant n'a pas avec lui l'élément approprié, l'ordinateur l'aidera à surmonter l'embûche en affichant à l'écran les éléments non sélectionnés. Il est à noter que plus d'un élément peuvent servir à surmonter une même embûche alors que d'autres sont inutiles. C'est à l'enfant de le découvrir.

Arrivé à destination, l'enfant pourra continuer l'activité à l'ordinateur en sélectionnant une nouvelle destination.

PROGRAMMATION

Comment maximiser le Tableau enchanteur **DILF5P01-C**

Programmer le Tableau enchanteur est facile et peut être amusant. Son utilisation se prête à tous les domaines, à tous les âges et ne demande qu'un minimum de connaissances en programmation BASIC ou Turbo Pascal.

- **Explique en détail le fonctionnement du Tableau enchanteur.**
- **Comprend la routine qui permet à l'ordinateur de lire la membrane tactile du Tableau.**
- **Donne des exemples d'applications avec le code.**

Grâce à ce programme et à la documentation qui l'accompagne, vous pourrez développer vos propres applications sur le Tableau enchanteur.

N.B.: Vous avez le droit de créer des programmes avec "Comment maximiser le Tableau enchanteur" pour usage personnel SEULEMENT. Il vous faut la permission de DIL International pour vendre les programmes créés à cette fin.

Computhink	DILF5A01.1 + A01.2	4
Léonard	DILF5D02	5
Participe passé	DILF5F01	6
Conjugaison	DILF5F01/F02	6
L'Écrivain	DILF5F03	7
Les activités de l'Écrivain Vol. 1	DILF5F04.1 + F04.2	7
Apprendre l'orthographe	DILF5F06.1 + F06.2	8
Des outils informatiques pour la classe	DILF5F07	8
Les Apprenticiels français	DILF5F08.1 + F08.2	9
Français CP	DILF5F09	9
Français CE1	DILF5F10	9
Français CE2	DILF5F11	9
Français CM1	DILF5F12	9
Français CM2	DILF5F13	9
Le Conte	InM-C	10
La Nouvelle	InM-N	10
Multi-Thèmes	InM-MT	11
Le GAP	DILF5G01	12
GAP - Module d'intégration	DILF5G01.01 + G01.02	12
GAP - Module de caractères	DILF5G01.03	12
GAP - Module graphique	DILF5G01.04 + G01.05	13
GAP - Module d'animation	DILF5G01.06 + G01.07	13
GAP - Module musical	DILF5G01.08	13
GAP - Module suivi de cours	DILF5G01.09	13
GAP - Fichiers d'exécution	DILF5G01.10	13
GAP - Utilitaires	DILF5G01.11	13
GAP - Bibliothèque	DILF5G01.12	14
GAP - Premiers pas	DILF5G01.13	14
Pratique du BASIC EX 1	DILF5L01	15
Pratique du BASIC EX 2	DILF5L02	15
La Valise LOGO	DILF5L03	15
LOGO +	DILF5L03.1	16
L'Ardoise	DILF5L03.2	16
La Tortue magique	DILF5L03.3	17
Dicologo	DILF5L03.4	17
Logomonde 1	DILF5L03.6	17
Logomonde 2	DILF5L03.7	18
Simulation d'arbres	DILF5L03.8	18
Simulation d'interpréteur LOGO	DILF5L03.8	18
Simulateur de microprocesseur	DILF5L03.8	19
Factorisation	DILF5M01	20
La Droite	DILF5M02	20
Les Apprenticiels mathématiques	DILF5M03.1 + M03.2	21
La Gymnastique de l'esprit	DILF5M04.1 + M04.2	21

Calcul CP	DILF5M05 22
Calcul CE1	DILF5M06 22
Calcul CE2	DILF5M07 22
Calcul CM1	DILF5M08 22
Calcul CM2	DILF5M09 22
Les ARL - Les ateliers de raisonnement logique.	DILF5M10.1 à DILF5M10.7 22
Picasso 1 et 4	PrI-P14 23
Picasso 2, 3 et 5	PrI-P235 23
Cassiopée	PrI-C 26
Puces numériques - Num, Base et Angle	Did-NBA 27
Puces numériques - Poly et Air	Did-PA 27
Puces numériques - Trans et Sym	Did-TS 27
Stéréochimie	DILF5C01 28
PH	DILF5C02 28
Sites d'enfouissement	ENB-BD-ENF 28
Statchasse	ENB-BD-CHA 28
Statpopnb	ENB-BD-POP 29
Sommetan	ENB-BD-MET 29
Bassins de drainage et espèces de poissons	ENB-BD-BAS 29
Profil chimique des cours d'eau	ENB-BD-EAU 29
Elect	UMELE01.1 + ELE01.2 29
Logiciels Enchantés - Disquette de démarrage	DILF5DD01 31
Le Supertactographe	DILF5D00.1-ST + D00.2-ST + D00.3-ST 32
Le Supertactographe - Livre électronique	DILF5D01.1-ST + D01.2-ST 32
Le Jardin - Livre électronique	DILF5SN00.1-J + SN00.2-J 33
«Je cultive mon jardin»	DILF5SN01-J1 33
«Les arbres et les saisons»	DILF5SN02-J2 33
«Les outils de jardinage»	DILF5SN03-J3 33
«Les parties d'une fleur»	DILF5SN04-J4 33
«La pollinisation des fleurs»	DILF5SN05-J5 34
«L'eau sous différents états»	DILF5SN06-J6 34
«Les étapes du jardinage»	DILF5SN07-J7 34
«La croissance d'une graine de haricot»	DILF5SN08-J8 34
«Légumes et feuillages»	DILF5SN09-J9 34
«Les fleurs et les feuilles»	DILF5SN10-J10 34
Le Temps des fêtes	DILF5SH00-N 35
Le Temps des fêtes - Livre électronique	DILF5SH01.1-N + SH01.2-N 35
Le Bal masqué - Livre électronique	DILF5SH02.1-M + SH02.2-M 35
«Chaud-froid»	DILF5SH03-M1 35
«Un repas équilibré» à venir	DILF5SH04-M2 35
«Course au trésor/Voyage dans l'espace»	DILF5SH05-M3 35
«Pique-pique pas»	DILF5SH06-M4 35
«Personnages-Véhicules»	DILF5SH07-M5 36
«Habille Ricochet»	DILF5SH08-M6 36

«Costumes de Ricochet»	DILF5SH09-M7 36
La Randonnée	DILF5SH10-R 36
La Randonnée - Livre électronique	DILF5SH11.1-R + SH11.2-R 36
* Banque d'images - paysages	DILF5SH12-B 37
* Banque d'images - personnages	DILF5SH13-B 37
* Banque d'images - mots	DILF5SH14-B 37
* Banque d'images - moyens de transport	DILF5SH15-B 37
* Banque d'images - expressions	DILF5SH16-B 37
* Banque d'images - éléments atmosphériques	DILF5SH17-B 37
* Banque d'images - formes	DILF5SH18-B 37
À l'ordinateur - Livre électronique	DILF5V00.1-O + V00.2-O 38
«Présents-mystères»	DILF5V01-O1 38
«Fiches-prises»	DILF5V02-O2 38
«Éléphanterie»	DILF5V03-O3 38
«Jonglerie»	DILF5V04-O4 38
«Balancimau»	DILF5V05-O5 38
«Géoforme»	DILF5V06-O6 38
«Tactomagie»	DILF5V07-O7 39
«Cachotterie»	DILF5V08-O8 39
«Animagerie»	DILF5V09-O9 39
«Comment jouer à l'ordinateur»	DILF5V10-O10 39
Passe-Temps - Livre électronique	DILF5CM00.1-P + CM00.2-P 40
«Midi-Minuit»	DILF5CM01.1-P1 + CM01.2-P1 40
«Hier, aujourd'hui, demain»	DILF5CM02.1-P2 + CM02.2-P2 40
«Agenda»	DILF5CM03-P3 40
«Les couleurs des saisons»	DILF5CM04-P4 40
«Qu'est-ce qui ne va pas?»	DILF5CM05-P5 40
Le Voyage	DILF5R-V1 + R-V2 41
Le Voyage - Disquette d'installation	DILF5R-V3 41
Le Voyage - Livre électronique	DILR0.1-V + R0.2-V 41
Comment maximiser le Tableau enchanteur	DILF5P01-C 42